

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam dunia pendidikan terutama di era modern seperti sekarang pembelajaran dituntut untuk tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan saja tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi dan pemecahan masalah (Simbolon & Fitriyani, 2021). Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan adalah kreativitas karena kreativitas merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Kreativitas dapat dikembangkan sejak usia dini misalnya pada saat anak menginjak bangku sekolah dasar karena pada usia ini tahap perkembangan kognitif dan sosial sangat penting untuk dibentuk. Terdapat beberapa cara yang membantu dalam peningkatan kreativitas siswa di sekolah dasar salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang efektif dalam merangsang dan mengasah kreativitas siswa misal seperti penerapan model pembelajaran berbasis proyek.

Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses belajar. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam suatu proyek yang relevan dengan kehidupan nyata sehingga memungkinkan mereka untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan solutif terhadap masalah yang dihadapi (Syafei et al., 2024).

Pada pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek siswa akan bekerja secara kelompok agar mereka belajar bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Melalui kerja sama siswa dapat mengasah kemampuan komunikasi dan penyelesaian masalah yang sering dihadapi dalam dunia nyata. Selain itu siswa juga dapat mengembangkan keterampilan presentasi, berbicara dan rasa percaya diri.

Sementara itu keberhasilan penerapan model pembelajaran berbasis proyek juga bergantung pada dukungan dari guru dan pihak sekolah. Mereka harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung kreativitas

siswa, seperti menyediakan berbagai sumber daya, merancang tugas yang menantang, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan dukungan yang tepat siswa akan merasa lebih termotivasi untuk bekerja dengan semangat dan menciptakan solusi-solusi yang inovatif. Oleh karena itu perencanaan yang matang dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis proyek sangatlah diperlukan. Penerapan model ini juga memerlukan adanya evaluasi yang berkala untuk menilai sejauh mana siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam proyek tersebut serta sejauh mana proyek tersebut berhasil mencapai tujuan yang diinginkan.

Penerapan model pembelajaran berbasis proyek sangatlah sejalan dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu kurikulum merdeka yang dirancang untuk memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa dalam menjalankan pembelajaran yang lebih fleksibel, mendalam dan kontekstual. Model ini dapat dikatakan sebagai model pembelajaran utama pada kurikulum merdeka karena model pembelajaran berbasis proyek diterapkan melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang merupakan kegiatan pembelajaran lintas disiplin ilmu pada kurikulum saat ini. P5 bertujuan untuk membentuk siswa memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, seperti gotong royong, mandiri, bertanggung jawab, kreativitas dan berkeadilan (Muktamar et al., 2024).

Pada penerapan P5 sendiri memiliki 7 macam tema yang dapat diterapkan salah satu diantaranya yaitu tema gaya hidup berkelanjutan. Tema ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya menjaga kelestarian lingkungan hidup melalui perubahan pola pikir dan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Dalam tema ini siswa diajak untuk memahami isu-isu global seperti perubahan iklim, kerusakan lingkungan, dan keberlanjutan sumber daya alam melalui tindakan nyata seperti mengurangi penggunaan plastik sekali pakai, mendaur ulang barang bekas dan melakukan kampanye hemat energi atau penghijauan.

Secara keseluruhan penerapan model pembelajaran berbasis proyek dengan tema gaya hidup berkelanjutan dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar

Pancasila (P5) di sekolah dasar memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kreativitas siswa. Proyek ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi tantangan global di masa depan. Dengan mendalami tema keberlanjutan dan bekerja sama dalam proyek siswa diharapkan dapat menjadi generasi yang lebih peduli terhadap lingkungan dan lebih kreatif dalam mencari solusi atas berbagai permasalahan sosial dan ekologis.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu wali kelas V SD Negeri 1 Winduhaji, *“Dalam kegiatan pembelajaran sendiri model pembelajaran yang sering digunakan adalah discovery learning dan metode ceramah sedangkan untuk penerapan model pembelajaran berbasis proyek sendiri masih jarang digunakan terutama dalam kegiatan P5 karena masih banyak guru yang bingung untuk menentukan produk yang akan dipilih dan kesulitan dalam penerapan model pembelajaran tersebut karena menurut mereka model pembelajaran ini lumayan rumit. Dengan demikian apabila ada kegiatan P5 setiap hari sabtu kegiatannya diganti menjadi kegiatan bersih-bersih lingkungan sekolah secara bersama-sama.”* (Wawancara Apip Taufikur Rohman, 1 Februari 2024).

Sementara hasil dari observasi lapangan ditemukan masih banyaknya siswa yang belum bisa membuang sampah secara terpisah sesuai jenisnya, masih jarang dilakukannya daur ulang sampah di lingkungan sekolah, keterbatasan siswa dalam meningkatkan kreativitasnya terutama yang berhubungan dengan konsep gaya hidup berkelanjutan.

Pada penelitian ini penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada P5 dilaksanakan pada kelas V SD Negeri 1 Winduhaji. Alasan peneliti memilih kelas V dikarenakan kelas tersebut memiliki keunikan dibanding dengan kelas lainnya dan siswanya sangatlah aktif mengikuti pembelajaran sehingga peneliti tertarik untuk meneliti kegiatan pembelajaran berbasis proyek pada P5 yang dilaksanakan di kelas tersebut.

Berdasarkan hasil prapenelitian data yang telah di dapat oleh peneliti

maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis proyek pada P5 merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Hal yang melatarbelakangi kegiatan pembelajaran berbasis proyek pada P5 yaitu perlu adanya strategi khusus dalam meningkatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu penerapan model pembelajaran berbasis proyek pada P5 sangatlah efektif karena dapat melatih daya pikir kritis, kreativitas dan inovatif siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Yusika & Turdjai, 2021) dari Universitas Bengkulu dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa” Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kreativitas siswa hal ini ditunjukkan dengan rata-rata nilai kreativitas belajar siswa dari siklus I-III terdapat kenaikan yang signifikan. Hal tersebut berarti bahwa penerapan model pembelajaran berbasis proyek memberikan efek nyata terhadap kreativitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD (Studi Quasi Eksperimen pada Proyek P5 dengan Tema Gaya Hidup Berkelanjutan di Kelas V SD Negeri 1 Winduhaji)”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Guru masih belum maksimal dalam menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada kegiatan P5
2. Keterbatasan kreativitas siswa SD
3. Kurangnya pemahaman siswa tentang konsep gaya hidup berkelanjutan

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu meluas dan menyimpang maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran berbasis proyek karena model ini termasuk model pembelajaran kontekstual yang berpusat pada siswa (*student-centered*) dan memberikan kesempatan pada siswa untuk menciptakan produk nyata.
2. Penelitian ini mengukur kreativitas siswa SD yang dilihat dari ranah afektif.
3. Penelitian ini akan berokus pada tema gaya hidup berkelanjutan dalam penerapan proyek P5 dan dibatasi sampai pelaksanaan kegiatan aksi atau pembuatan proyek.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah Terdapat Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Kelas V Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek?
2. Apakah Terdapat Perbedaan Peningkatan Kreativitas Siswa Antara Kelas Yang Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Kelas Yang Menggunakan Model *Direct Instruction*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kreativitas siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan kelas yang menggunakan model *direct instruction*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri 1 Winduhaji memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru kelas V tentang penerapan model pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas

siswa SD dalam proyek P5 dengan tema gaya hidup berkelanjutan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan memperluas wawasan tentang penerapan model pembelajaran yang cocok dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas dan kredibilitas sekolah terutama pada kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada tema gaya hidup berkelanjutan.

c. Bagi Guru

Menambah informasi dan inovasi baru dalam pembelajaran di kelas untuk memilih model pembelajaran yang tepat dan efektif serta untuk mengaktifkan kembali kegiatan P5.

d. Bagi Siswa

Meningkatkan kreativitas siswa dalam pengolahan dan pemanfaatan limbah anorganik di lingkungan sekolah.